



Lección 22

¡Pásalo!

Lección de Grupo Grande y Juegos

Historia de la Biblia

La parábola del siervo implacable

Mateo 18:21-35

Versículo de la Biblia

"Por el contrario, sean amables unos con otros, sean de buen corazón, y perdónense unos a otros, tal como Dios los ha perdonado a ustedes por medio de Cristo."

Efesios 4:32, Nueva Traducción Viviente

Punto clave de enseñanza

Aquellos que han sido perdonados, perdonan a otros.

Materiales

- Una Biblia
- 50 vasos de papel pequeños

Lección en grupo grande

(15 minutos)

A medida que lea el siguiente poema de cuentos, invite a los niños a participar en las siguientes mociones cuando se haga referencia a la palabra:

- Perdón -> Comience con los puños cerrados y luego ábralos para simbolizar dejar ir.
- Deuda-> Frota tus dedos.
- Misericordia -> Agarra tu muñeca y luego suéltala.
- Prisión -> Haz una X en tu pecho.
- Por favor, súplicas, suplicadas -> Ponte de rodillas y cruza las manos como si estuvieras suplicando ayuda.

**En un reino hace mucho tiempo, se desarrolla una historia,
De un sirviente con DEUDAS, una historia aún no contada.
Le debía a su rey una gran suma de oro,
¡Una DEUDA demasiado grande, su futuro estaba vendido!**

**Se arrodilló bajo, de rodillas doblado,
¡POR FAVOR, mi Señor, ten MISERICORDIA, escucha mis
SÚPLICAS!**

**No puedo pagar, te lo ruego, POR FAVOR,
¡PERDONA mi DEUDA y tranquiliza mi corazón!**

**El corazón del bondadoso rey se conmovió con gracia,
Miró el rostro lleno de lágrimas del sirviente.
"Perdono tu deuda, se ha ido, no hay rastro.
Ve en paz ahora, siente el abrazo de mi amor".**

**Con alegría en su corazón, el siervo era libre,
Pero pronto, olvidó el decreto del rey.
Conoció a un amigo, que le debía, ya ves,
Exigió la DEUDA, no mostró simpatía.**

**El amigo suplicó, con los ojos llenos de lágrimas,
"Dame más tiempo, me aseguraré de que se aclare,
POR FAVOR, TEN PIEDAD, deja ir tus miedos,
Prometo pagar en los próximos años".**

Pero el corazón del siervo estaba duro, oh tan frío,

**Se negó a mostrar MISERICORDIA, ser amable y audaz.
Arrojó a su amigo a una bodega de prisión,
Olvidando la MISERICORDIA que una vez se le concedió.**

**La noticia llegó al rey, lo hizo fruncir el ceño,
Su ira aumentó, su juicio bajó.
Siervo malvado, tu corazón está rechazado,
Por tu falta de MISERICORDIA, te enfrentarás a tu propia
corona.**

**Envió al siervo a la guarida de la prisión,
No más libertad, no más amén alegre.
Porque si no perdonas, y muestras bondad cuando,
Te perderás el PERDÓN una y otra vez.**

**Así que hijos, recuerden este cuento tan cierto,
Sé amable y PERDONA en todo lo que haces.
Perdonad los errores de los demás, dejad que vuestros
corazones brillen,
Y recibe el PERDÓN, un regalo destinado a ti.**

**En esta historia, el sirviente tenía una deuda que era imposible
de pagar. ¿Cuánto dinero crees que es eso?**

Tome las respuestas de los estudiantes.

**La Biblia nos dice que en esta historia que Jesús contó, la deuda
que tenía el primer siervo era más que una vida de salario!**

**Eso no parece posible, ¿verdad? Este increíble detalle nos dice
que Jesús no solo está contando esta historia para conectarnos
con nuestras deudas financieras, sino con nuestras deudas
espirituales en las que incurrimos por el pecado dentro de
nosotros. La Biblia nos dice que la paga del pecado es muerte, y
esta deuda es más de lo que podríamos pagar.**

**Pecamos contra Dios, pero también pecamos unos contra otros.
Cuando alguien nos lastima o nos hace daño, a menudo tratamos
de buscar venganza o esperamos que reciban el castigo que
merecen. Sin embargo, Dios nos mostró misericordia y nos**

liberó del castigo que merecemos, llamándonos a compartir ese mismo perdón que hemos recibido con otros.

Hablaremos más de esto en nuestros grupos pequeños.

Descarte a los niños a sus grupos pequeños.

Juegos en grupo grande

(25 minutos)

SIGUE AL LÍDER

No se necesitan materiales.

Siéntese todos los niños en un círculo. Envíe a un niño fuera de la habitación. Ese niño tendrá que adivinar quién es el líder. Mientras el "adivinator" está fuera de la habitación, seleccione a otro niño para que sea el "líder". Dé la bienvenida al "adivinator" de nuevo en la habitación mientras el líder realiza diferentes acciones o movimientos (por ejemplo, correr en su lugar, hacer saltos, darse la vuelta, dar tres pasos hacia adelante, etc.) que los otros niños en el círculo deben copiar. El adivinator intentará identificar quién es el líder. Juega varias rondas si el tiempo lo permite.

Conexión de la historia: **Si Jesús perdona, entonces nosotros también.**

COMPETICIÓN DE COPAS

Materiales: 50 vasos de papel pequeños

Preparación: En un área de juego establecida, coloque 25 tazas mirando hacia arriba (COPAS ARRIBA) y 25 tazas hacia abajo (COPAS HACIA ABAJO). Divida a los niños en dos equipos, Equipo A y Equipo B. Al equipo A se le asignarán UP CUPS, y al Equipo B se le asignarán DOWN CUPS. El objetivo del juego es ser el equipo con más copas mirando hacia su dirección cuando se acabe el tiempo. Esto significa que el Equipo A querrá la mayor cantidad de copas mirando hacia arriba, y el Equipo B querrá la mayor cantidad de copas mirando hacia abajo.

Establezca un temporizador de dos a tres minutos. En su señal GO, los equipos pueden comenzar a voltear tazas en su dirección preferida. No está permitido derribar tazas. Cuando se acabe el tiempo, cuente las tazas en cada dirección. El equipo con más copas volcadas en su dirección gana.

Conexión de la historia: **El pago de una deuda sigue y sigue.**